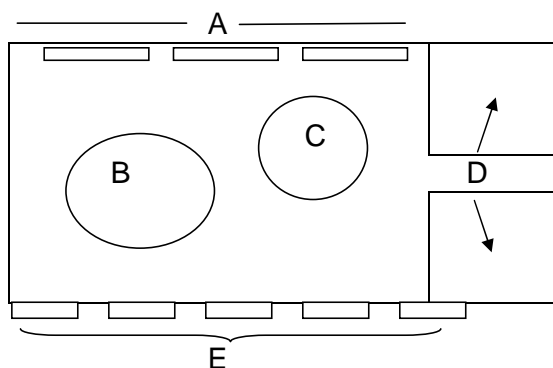


## Ganymede - KSR (Seite 1 von 2)

Jeder Spieler spielt die Rolle einer Firma, die Siedler zu unerforschten Planeten schickt. Jede Firma sucht nach Siedlern mit unterschiedl. Fähigkeiten. Man spielt - beginnend mit dem Startspieler - immer reihum im Uhrzeigersinn. Sobald ein Spieler sein 4. Schiff von Ganymed startet, läuft die Endrunde.

Aufbau: *Es gibt keine Spielerfarben.*

- 1) Jeder Spieler erhält ein Tableau. 1 Reputations-Marker (Würfel) kommt ganz links auf die Reputations-Leiste dort. Den Startspieler bestimmen.
- 2) Bei 2 / 3 / 4 Spielern nimmt man 7 / 10 / 13 Siedler von jeder Farbe und bildet damit den allgemeinen Vorrat für alle Spieler.
- 3) In der Tischmitte werden die 4 Start-Siedlerplättchen (Meeple+Raumschiff) offen ausgelegt. Die 26 übrigen Plättchen bilden einen verdeckten Stapel.
- 4) Separiert die "Erde" - Shuttles (blauer Rücken) + "Mars" - Shuttles (roter Rücken) und bildet nach dem Mischen 2 verdeckte Stapel damit. Von jeder Art werden 4 Karten aufgedeckt und in Reihe ausgelegt.
- 5) Die 30 Siedler-Schiffe (Karten, grauer Rücken) werden verdeckt gemischt. Danach werden 3 Karten davon offen in einer Reihe ausgelegt. Jeder Spieler erhält 4 Siedler-Schiffe vom Stapel, wovon er 2 Karten verdeckt auf die passenden Flächen (Beispiel: D) seines Tableaus legt. Die jeweils 2 übrigen Handkarten werden wieder eingemischt. Danach decken alle Spieler gleichzeitig ihre ausliegenden Siedlerschiffe auf.



A: 3 Slots für max. je 1 Siedler-Plättchen

B: ERDE mit Platz für 6 Siedler, die auf das Erde-Shuttle zum Mars warten

C: MARS mit Platz für 5 Siedler, die auf das Mars-Shuttle zum Ganymed warten

D: Platz für Startschiffe. Für 3 identische Siedler oder 4 verschieden farbige kann ein Schiff abheben, sobald alle benötigten Siedler an Bord sind.

E: 5 Plätze für die Shuttle-Karten je nach ihren Symbolen. Es dürfen beliebig viele Shuttle-Karten hier liegen.

Ablauf eines Spielzuges:

- ◆ Wähle (MUSS) 1 von 3 Möglichkeiten:

1) Suche 1 Siedler-Plättchen aus:

- ◆ Nimm 1 der 4 ausliegenden Siedler-Plättchen und lege es offen an einen der 3 am oberen Rand Deines Tableaus verfügbaren (freien) Slots.
- ◆ Effekt: Setze 1 Siedler-Meeple gemäß Symbol auf dem soeben platzierten Plättchen vom allg. Vorrat auf die Erde UND/ODER wähle Aktion nach dem Slash. Ist der Typ (es gibt 5 Symbole) des neuen Siedler-Plättchens das zweite / dritte seiner Art an den Slots, wirken seine Effekte (ggf. auch gemischt) 2 - 3mal. Effekte dürfen nur jetzt und sofort ausgelöst werden.
- ◆ Nimmst Du ein Siedler-Plättchen und die 3 Slots sind belegt, musst Du von einem der Slots 1 Plättchen offen abwerfen, um Platz zu schaffen.
- ◆ Decke 1 neues Siedler-Plättchen für die Auslage auf.
- ◆ Gehen Plättchen aus, werden die abgeworfenen gemischt = neuer Stapel.

2) Nutze eine Shuttle-Karte aus der Auslage zum Siedler-Transport:

- ◆ ERDE-Shuttle (blau):

Sind mind. die Siedler auf der Erde, wie gewählte Shuttle-Karte\* fordert:



Die Shuttle-Karte kommt zum passenden (Symbol) Slot unterhalb des eigenen Tableaus und die geforderten ERDE-Siedler fliegen zum MARS. Nun darf der Effekt der Shuttle-Karte genutzt werden, d.h., so oft wie die selbe Sorte Symbol (inkl. aktueller Karte) an den unteren Slots liegt. Es dürfen je Symbol beliebig viele Karten anliegen.

- ◆ MARS-Shuttle (rot):

Sind mind. die Siedler auf dem Mars, wie gewählte Shuttle-Karte\* fordert:



Die Shuttle-Karte kommt zum passenden (Symbol) Slot unterhalb des eigenen Tableaus und geforderte MARS-Siedler fliegen zum GANYMED auf 1 - 2 der Siedler-Schiffe dort. Ansonsten: ... wie bei ERDE-Shuttle

- ◆ \*Generell: Einige Shuttles erfordern Abwurf 1 Siedler-Plättchens. Es werden immer 1 - 2 / 1 - 3 Siedler transportiert von Erde / vom Mars.

## Ganymede - KSR (Seite 2 von 2)

- ◆ Nach Deinem Zug deckst Du 1 neue Shuttle-Karte der genommenen Art (Erde / Mars) auf, so dass wieder 4 Karten offen ausliegen.

Sobald eines Deiner Siedler-Schiffe komplett besetzt ist (3 gleiche oder 4 verschiedene Siedler), hebt es erst zum Ende Deines Zuges ab.

- ➔ Alle Siedler auf dem Schiff kommen in allg. Vorrat zurück. Die Mission dieses Schiffs ist erfüllt.
- ➔ Ggf. den Effekt des Schiffs (Symbol unten rechts) nutzen und die Karte offen neben das eigene Tableau (SP gibt es zum Spielende) legen.
- ➔ Nimm aus der Auslage 1 neues Siedler-Schiff auf die Hand UND lege von der Hand 1 Siedler-Schiff auf den leeren Platz Deines Tableaus.
- ➔ Fülle die Auslage der Siedler-Schiffe wieder auf 3 Schiffe auf.

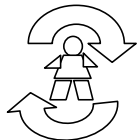
3) Abwurf von 1 - 3 Siedler-Plättchen:

... bilden später wieder neuen Stapel

- ◆ Wirst Du 1 - 3 Siedler-Plättchen (von oberen Slots) ab, hast Du 1 - 3 Basis-Aktionen frei (gleiche und/oder verschiedene).

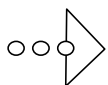


Setze 1 Meeple vom allg. Vorrat auf die Erde.



Tausche 1 Siedler von Deinem Tableau gegen 1 beliebigen Siedler in anderer Farbe aus dem allg. Vorrat.

**\*\*Ist die Farbe im Kreis aber vorgegeben, kannst Du 1 Siedler dieser Farbe vom Tableau abgeben gg. 1 beliebigen Siedler vom Vorrat ODER ersetze ggf. 1 Siedler vom Tableau durch 1 Siedler in vorgegebener Farbe. Weißer Siedler = Farbjoker.**



Versetze 1 Siedler von der Erde zum Mars ODER vom Mars auf ein Siedler-Schiff auf Ganymed ODER von einem Siedler-Schiff (auf Ganymed) auf anderes Siedler-Schiff dort.



Rücke um 1 Feld nach rechts auf Reputations-Leiste vor. Ggf. erhältst Du als Bonus 1 Basis-Aktion nach Wahl.



Nimm 1 Siedler-Schiff aus der Auslage ODER das oberste Siedler-Schiff vom Nachziehstapel auf Deine Hand.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 10.02.19

**\*\*gilt nur für Effekte aus Shuttle-Karten**

## WEITERE REGELN:

*Zeilen-Bonus für Set aus 5 Shuttles:*

Liegt an jedem unteren Slot mind. 1 Shuttle, darf man eins seiner Siedler-Schiffe sofort starten (auch unvollständiges). Das gilt auch, sobald je Slot mind. 2 Shuttles liegen usw..

*Reputations-Leiste:*

Es gibt 3 Bonus-Felder auf der Leiste, die beim Betreten sofort genutzt werden dürfen (wenn Marker dort stoppt) ODER verfallen, wenn Marker nicht anhält, weil man z.B. 3 Felder zog. Sofort nutzen = 1 Basis-Aktion nach Wahl.

*Ende der Reputations-Leiste:*

Ist das Maximum auf der Reputations-Leiste erreicht, darf man einmalig 1 seiner Siedler-Schiffe auf Ganymed sofort abheben lassen (auch unvollständiges). Zum Spielende bringt erreichte Reputation bis zu 6 SP.

- ◆ Kann man einen Siedler nicht bewegen, kommt er in den allg. Vorrat. *Zum Beispiel ist das Ziel voll oder unpassend.*
- ◆ Sollten auf die Erde neue Siedler kommen, die deren Kapazität (6) überschreiten, gehen überschreitende Siedler in den allg. Vorrat.
- ◆ Sollten auf den Mars neue Siedler kommen, die dessen Kapazität (5) überschreiten, gehen überschreitende Siedler in den allg. Vorrat.
- ◆ **HANDLIMIT:** 4 Siedler-Schiffe, Abwurf ist nicht erlaubt.
- ◆ Man darf Aktion 1), 2) oder 3) ausführen, auch wenn der zu erhaltende Siedler in diesem Moment nicht im Vorrat liegt.

### Spielende:

- ◆ Das Spiel endet, sobald ein Spieler sein 4. Siedler-Schiff von Ganymed abheben lässt ODER 1 der 2 Shuttle-Stapel leer ist (Erde / Mars).
- ◆ Allerdings wird die Runde in beiden Fällen normal beendet.

**Endwertung:** *Es gibt noch Punkte ...*

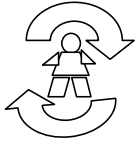
- ➔ 0 - x SP von Deinen abgeschickten Siedler-Schiffen (neben Tableau)
- ➔ 0 - 6 SP von eigener Reputations-Leiste
- ➔ 1 SP je Siedler auf Deinen nicht abgeschickten Siedler-Schiffen
- ◆ Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

*Patt: Der Beteiligte mit den meisten Siedlern auf dem Mars (danach auf Erde) siegt. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.*

### Ganymed - Kurzreferenz für Mitspieler

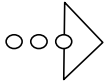


Setze 1 Meeple vom allg. Vorrat auf die Erde.



Tausche 1 Siedler von Deinem Tableau gegen 1 beliebigen Siedler in anderer Farbe aus dem allg. Vorrat.

Ist die Farbe im Kreis aber vorgegeben, kannst Du 1 Siedler dieser Farbe vom Tableau abgeben gg. 1 beliebigen Siedler vom Vorrat ODER ersetze ggf. 1 Siedler vom Tableau durch 1 Siedler in vorgegebener Farbe. Weißer Siedler = Farbjoker.



Versetze 1 Siedler von der Erde zum Mars ODER vom Mars auf ein Siedler-Schiff auf Ganymed ODER von einem Siedler-Schiff (auf Ganymed) auf anderes Siedler-Schiff dort.



Rücke um 1 Feld nach rechts auf Reputations-Leiste vor. Ggf. erhältst Du als Bonus 1 Basis-Aktion nach Wahl. Dafür muss Marker halten, wenn Du Bonusfeld passieren würdest.

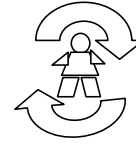


Nimm 1 Siedler-Schiff aus der Auslage ODER das oberste Siedler-Schiff vom Nachziehstapel auf Deine Hand.

### Ganymed - Kurzreferenz für Mitspieler

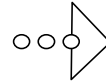


Setze 1 Meeple vom allg. Vorrat auf die Erde.



Tausche 1 Siedler von Deinem Tableau gegen 1 beliebigen Siedler in anderer Farbe aus dem allg. Vorrat.

Ist die Farbe im Kreis aber vorgegeben, kannst Du 1 Siedler dieser Farbe vom Tableau abgeben gg. 1 beliebigen Siedler vom Vorrat ODER ersetze ggf. 1 Siedler vom Tableau durch 1 Siedler in vorgegebener Farbe. Weißer Siedler = Farbjoker.



Versetze 1 Siedler von der Erde zum Mars ODER vom Mars auf ein Siedler-Schiff auf Ganymed ODER von einem Siedler-Schiff (auf Ganymed) auf anderes Siedler-Schiff dort.



Rücke um 1 Feld nach rechts auf Reputations-Leiste vor. Ggf. erhältst Du als Bonus 1 Basis-Aktion nach Wahl. Dafür muss Marker halten, wenn Du Bonusfeld passieren würdest.

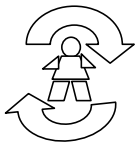


Nimm 1 Siedler-Schiff aus der Auslage ODER das oberste Siedler-Schiff vom Nachziehstapel auf Deine Hand.

### Ganymed - Kurzreferenz für Mitspieler

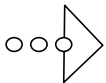


Setze 1 Meeple vom allg. Vorrat auf die Erde.



Tausche 1 Siedler von Deinem Tableau gegen 1 beliebigen Siedler in anderer Farbe aus dem allg. Vorrat.

Ist die Farbe im Kreis aber vorgegeben, kannst Du 1 Siedler dieser Farbe vom Tableau abgeben gg. 1 beliebigen Siedler vom Vorrat ODER ersetze ggf. 1 Siedler vom Tableau durch 1 Siedler in vorgegebener Farbe. Weißer Siedler = Farbjoker.



Versetze 1 Siedler von der Erde zum Mars ODER vom Mars auf ein Siedler-Schiff auf Ganymed ODER von einem Siedler-Schiff (auf Ganymed) auf anderes Siedler-Schiff dort.



Rücke um 1 Feld nach rechts auf Reputations-Leiste vor. Ggf. erhältst Du als Bonus 1 Basis-Aktion nach Wahl. Dafür muss Marker halten, wenn Du Bonusfeld passieren würdest.



Nimm 1 Siedler-Schiff aus der Auslage ODER das oberste Siedler-Schiff vom Nachziehstapel auf Deine Hand.

### Ganymed - Kurzreferenz für Mitspieler

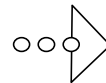


Setze 1 Meeple vom allg. Vorrat auf die Erde.



Tausche 1 Siedler von Deinem Tableau gegen 1 beliebigen Siedler in anderer Farbe aus dem allg. Vorrat.

Ist die Farbe im Kreis aber vorgegeben, kannst Du 1 Siedler dieser Farbe vom Tableau abgeben gg. 1 beliebigen Siedler vom Vorrat ODER ersetze ggf. 1 Siedler vom Tableau durch 1 Siedler in vorgegebener Farbe. Weißer Siedler = Farbjoker.



Versetze 1 Siedler von der Erde zum Mars ODER vom Mars auf ein Siedler-Schiff auf Ganymed ODER von einem Siedler-Schiff (auf Ganymed) auf anderes Siedler-Schiff dort.



Rücke um 1 Feld nach rechts auf Reputations-Leiste vor. Ggf. erhältst Du als Bonus 1 Basis-Aktion nach Wahl. Dafür muss Marker halten, wenn Du Bonusfeld passieren würdest.



Nimm 1 Siedler-Schiff aus der Auslage ODER das oberste Siedler-Schiff vom Nachziehstapel auf Deine Hand.